Mensile - Anno I - N. 7

CBM 64 HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - IL GATTO
2 - CORSA FOLLE
3 - MAN ON ICE
4 - PONGO
5 - RAMSETE
6 - THE EVOLUTION STORY
7 - RADIOATTIVO
8 - SOLDATI DI VENTURA
9 - LA TRAPPOLA
10 - ECTOPLASMS
11 - GATTO E TOPO
12 - PUSH
13 - ORSACCHIOTTI
14 - PULSAR
15 - BOUNCER
16 - BMT RUNNER
17 - SPIRIT
18 - FUSE
19 - ARENA
20 - SCUOLA PAZZA
21 - FIGHTING GIRLS
22 - KICK!
23 - SEARCHER
24 - MISSIONE CAVERNE
25 - TORA TORA
26 - SUPER BOXE
27 - WARP
28 - THE SKULL
29 - XING TONG
30 - CAVES

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

THE BEST COMPILATION

Per Natale i nostri programmatori non avrebbero potuto scegliere giochi migliori per passare in santa pace, ma con il dito ben schiacciato sul joystick, le feste. Hanno compiuto il miracolo di mettere insieme 30 giochi strepitosi, praticamente il meglio delle nostre compilation mensili. È stato un risultato che dovrebbe essere premiato dal vostro gradimento. Anche perché noi redattori della rivista l'abbiamo supportata con una raggica di articoli che dovrebbero togliere un po' di misteri ad alcuni tra i giochi più conosciuti del momento. Dopo aver dato un'occhiata ai mister dell'Amiga eccovi infatti Uridium, Quake Minus One e The Olanets, tre giochi a tutte stelle che vi manderanno appunto alle stelle. Ciao...

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

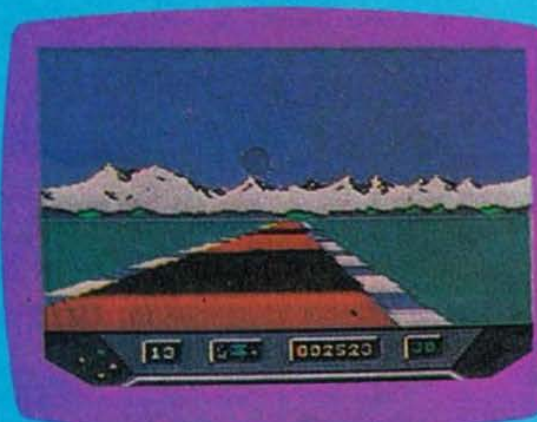
IL GATTO

Ecco un gioco nuovissimo un po' speciale. Il protagonista della nostra storia è il gatto Orlando, che è appena scappato di casa in cerca di nuove ed emozionanti avventure, perché pensa che la vita in un appartamento non sia cosa da gatto coraggioso come lui. Dovrai accompagnarlo nel suo giro turistico per la città aiutandolo ad evitare i mille pericoli, come i cani randagi, le auto che corrono veloci sulla strada, i vasi che cadono dai davanzali ed altri ancora. Ma ricorda per superare ogni schema, Orlando dovrà prima raccogliere l'oggetto qui nascosto, dopodiché potrà guadagnarsi l'uscita e passare a quello successivo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

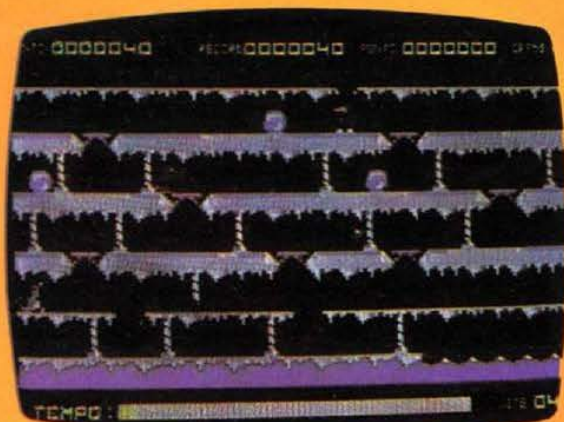
FUOCO	inizio gioco

CORSA FOLLE

Ecco a voi una vera corsa nel mondo della fantasia. Dovrete pilotare una incredibile vettura in un circuito irto di difficoltà. Dapprima dovrete scegliere il raggio di sterzata (joystick tutto a destra per ampio raggio, joystick tutto a sinistra per corto raggio) ed infine percorso. A questo punto non vi resterà altro che buttarvi a capofitto in questa folle corsa. È necessario rimanere in pista a tutti i costi per poter arrivare vittoriosi all'inzio del giro seguente fino ai vostri limiti estremi di bravura! Ma attenzione: vi sono delle sfere intelligenti in grado di individuare la vostra posizione, che tenteranno di far finire anzitempo la vostra gara.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

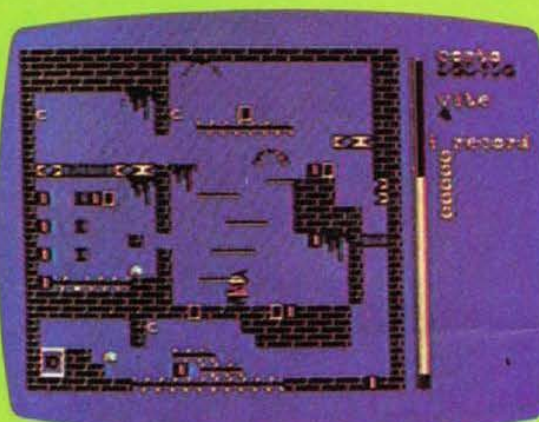
SPARO	inizio partita/conferma scelte
JOYSTICK SU	inizio corsa
RESTORE	fine partita
JOYSTICK SX DX	scelta pista/scelta volante
QUALSIASI TASTO	inserire/disinserire pausa

MAN ON ICE

Barbaduck, un nome che diventerà celebre!La sua vita di esploratore del Polo Sud è costellata di difficoltà. Prima di poter prendere il mare sopra un blocco di ghiaccio deve difendersi da foche, trichechi, pinguini (anche loro!) e superare ponti di neve o crepacci.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	un giocatore
F3	due giocatiori

PONGO

Nel villaggio di Ka-thu regna la disperazione! Infatti il malvagio demone Tee-Po ha rubato il prezioso idolo del sacro dragone e fattolo in mille pezzi lo ha sparso nel pericoloso labirinto dei demoni di Sunia. Ma i saggi del villaggio hanno trovato la soluzione ai loro problemi; essi invieranno il grande Pongo, l'acrobata più famoso di tutta la Cina, a recuperare il prezioso Idolo. Solo Pongo potrà infatti superare i terribili trabocchetti e le demoniache trappole di Sunia e concludere così felicemente la sua missione. Saprai anche tu essere all'altezza del grande acrobata cinese?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	per partire

RAMSETE

Molti anni fa in una terra sul Nilo viveva un faraone. Ramsete, che era considerato un dio. I suoi sudditi avevano fede in lui e pensavano che fornisse loro i frutti della terra. Tutto andò bene fin quando il Nilo non cessò di straripare e pertanto arrivò la carestia. Ramsete cercò di nutrire i suoi sudditi con il grano contenuto nei suoi silos, ma alla fine dopo anni di miseria e carestia i sudditi chiesero a Ramsete di trovare una soluzione ed egli girò la domanda a Zoser il saggio. Questi rispose che non poteva esaudire il suo desiderio, ma poteva garantirgli il passaggio per la terra di Tebe per chiedere i consigli di Thoth. Nelle mani di Thoth erano infatti custoditi i segreti del Nilo, le cui acque fertilizzanti rendevano la terra fruttuosa. Ma attento però, perché nella terra di Tebe Ramsete dovrà superare molti pericoli, come l'ira degli dei e la furia dei nomadi del deserto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE fine gioco

THE EVOLUTION STORY

La storia della nascita dell'uomo è ancora una cosa misteriosa e ne esistono varie versioni. Questa è quella che vede come nostri antenati le scimmie. Dovrai infatti superare cinque schemi per evolverti e diventare uomo. Nel primo schema dovrai raccogliere tutte le banane in una particolare sequenza senza farti aggredire dai rapaci o dalle bestie feroci. Nel secondo schema dovrai, su un terreno infuocato, passare in zone sicure evitando anche le fiamme che cadono dal cielo. Nel terzo dovrai attraversare un fiume su un tronco evitando che i coccodrilli divorino la tua zattera improvvisata. Nel quarto schema le cose si complicheranno, infatti, mentre cercherai di allontanare il ragno spruzzandogli acqua con la bocca, dovrai fare anche attenzione al colore delle piastrelle su cui cammini, perché a seconda del colore indicato dalla ruota queste diventeranno dei trabocchetti. E da ultimo il quinto schema, superato il quale, la scimma sarà finalmente diventata uomo, e qui dovrà infatti dimostrare tutta la sua abilità e intelligenza per superare la prova propostagli. Buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO x partire

RADIOATTIVO

A causa di una non perfetta manutenzione la centrale nucleare di Phornix è esplosa e questa tremenda catastrofe ha reso radioattiva tutta la spiaggia. Tu vuoi vendicare la popolazione marina e i tuoi concittadini e vai a raccogliere le alghe radioattive. Dopo averne raccolte almeno 10 dovrai recarti al palazzo dei politici e tirare loro contro le alghe, ma dovrai colpirli almeno 5 volte perché vengano eliminati.

Continua a muoverti sulla spiaggia, ma non in acqua usando le rocce come riparo. Ricorda infatti che le meduse e la guardie uccidono, mentre i granchi, pizzicandoti, ti indeboliscono.

Per uscire dalla spiaggia vai in basso a destra e per tirare le alghe premi il bottone del fuoco, ma attento a non usare l'autofire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SOLDATO DI VENTURA

Siete un avventuriero e la vostra ostinata ricerca del Mulino a vento vi ha portato a trovarvi prigioniero nelle segrete sotterranee di un diabolico mago. Purtroppo i sotterranei sono infestati da mostri, alcuni dei quali sono pericolosissimi e possono essere uccisi solo con armi particolari. Per difendervi potete usare le varie armi che trovate nelle camere del labirinto, ma ricordatevi che potete portarne con voi solo quattro (indicate dal quadrato in alto a destra). Il vostro compito principale sarà quindi valutare la periodicità dei vari mostri per poterli combattere con armi adatte.

Quando la vostra pericolosa e tribolatissima avventura si sarà conclusa, avrete riconquistato la libertà e raggiunto il tanto sospirato Mulino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F3	numero giocatori
F5	livello di difficoltà
S	spiegazione
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita
JOYSTICK GIÙ e SPARO	per cambiare arma

AMIGA L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

L'Amiga rappresenta la nuova generazione di personal computer; nell'era delle telecomunicazioni, alla vigilia dell'introduzione delle reti di trasmissione a fibre ottiche integrate, l'industria dell'elettronica di consumo e quella delle macchine per ufficio hanno imboccato una strada comume.
È proprio nel settore della comunicazione che il Commodore Amiga rivela le sue capacità. Al suo interno coesistono e lavorano in sinergia microprocessori diversi, destinati all'elaborazione dell'immagine, dei suoni e della sintesi vocale, oltre che ai soliti compiti tipici di un personal computer. Solo per la gestione della grafica l'Amiga ha addirittura tre processori che si suddividono il lavoro e permettono alla CPU di portare a termine altri compiti. Grazie a questa particolare architettura, la velocità operativa del computer è sensibilmente maggiore. Uno speciale modulo chiamato «Paula» controlla l'acceso dei singoli processori alla memoria del lavoro, in modo che non si verifichino collisioni con la CPU.
Un secondo modulo, chiamato «Denise», gestisce la grafica e le 4096 tonalità di colori a disposizione e controlla quelli che in precedenza erano conosciuti con il nome di sprites, oltre che i «Playfield». Questi ultimi sono elementi grafici multicolori di dimensioni variabili che possono essere mossi usando le finestre. Denise è supportato anche dal «Blitter», circuito in grado di disegnare un milione di pixel al secondo. Questo dispositivo rende Amiga un velocissimo disegnatore e le superifici dello schermo vengono riempite in modo istantaneo. Amiga è in grado di produrre 60 immagini al secondo, più dei cicli della corrente alternata. Questa alta velocità è particolarmente importante nell'alimentazione, perché è sufficiente per la produzione di cartoni animati, visto che le normali cineprese lavorano a una velocità dimezzata rispetto a quella di Amiga.
Gli altri microprocessori si occupano dell'input dei dati e della generazione dei suoni, voci e musica. Amiga può prelevare immagini e suoni da qualsiasi dispositivo audio e video conosciuto.
Questo significa che ad Amiga è possibile collegare non solo telecamere ma anche TV, impianti Hi-Fi, videodischi e strumenti musicali. Fino ad oggi i computer sono stati capaci di scrivere lettere, svolgere calcoli, esplorare banche dati e produrre diagrammi, ma tutto in sequenza. Amiga può fare tutto ciò simultaneamente. Proprio a questo scopo è stato creato un nuovo sistema operativo l'AmigaDOS. Con questo sistema operativo integrato la Commodore ha aperto vie nuove alla potenza di calcolo. Per avere una RAM da 512K completamente libera per i dati l'AmigaDOS viene caricato in un'area RAM separata da 256K. Successivamente quest'area rimane protetta da scrittura e si comporta proprio come una ROM. Il vantaggio è che il sistema operativo viene aperto e aggiornato in continuazione. Rispetto ai PC standard nei quali il sistema operativo viene caricato nella memoria di lavoro, l'Amiga dispone di una memoria complessiva di 768K RAM.

Per la comunicazione con l'utente Amiga utilizza un'interfaccia utente completamente nuova, chiamata «Intuition». Essa è basata su un numero arbitrario di finestre che possono essere aperte sullo schermo, e con le quali l'utente può controllare l'esecuzione dei programmi che girano simultaneamente. Le finestre non distruggono l'immagine attuale sullo schermo, ma si sovrappongono ad essa e possono essere ingrandite, ridotte, sovrapposte, spostate e accese o spente a comando. Questo rende possibile un lavoro di precisione sulle immagini del video che possono essere ingrandite con la funzione di «zoom».
Ogni finestra può essere messa da parte come una tenda e lo schermo viene immediatamente riempito con una nuova immagine. Il sistema di finestre è anche in grado di visualizzare una figura tridimensionale in rotazione. Questo rende Intuition estremamente flessibile, molto più che in ogni altro computer orientato alla grafica che lavori con il microprocessore 68000.
La qualità delle immagini a colori di Amiga eccede ampiamente quella di un normale personal computer. Con una risoluzione di 640x400 pixel, risultato che gli attuali PC non sono in grado di produrre, se non in bianco e nero, Amiga visualizza 16 colori effettivi sullo schermo. Con una risoluzione di 320x200 pixel un modo speciale permette di avere fino a 4096 tonalità di colori.
Questo rende Amiga adattissimo per l'utilizzo come terminale Videotext. Amiga non solo permette la riproduzione di pagine Videotext, ma dispone anche di un ingresso video per disegnare e rielaborare le pagine: questo rende Amiga il piú economico e potente dispositivo di editing per Videotext attualmente in circolazione.
Amiga può, come già detto, caricare attraverso dispositivi complementari a basso costo immagini e sequenze di immagini prelevate da telecamere e videoregistratori, può modificarle o creare sovrapposizioni con le proprie immagini e testi. Le immagini di oggetti, per esempio di un'automobile, possono essere mostrate in differenti colori e modificate nell'aspetto. L'elaborazione dell'immagine apre ad Amiga una vasta gamma di applicazioni.
Un architetto d'interni potrebbe filmare con una telecamera l'appartamento da arredare, e con le immagini sul computer potrebbe studiare diverse soluzioni posizionando mobili e punti luce a piacere in ogni ambiente rappresentato sul video. Una stazione di polizia potrebbe addirittura archiviare i dati dei ricercati, sotto forma di schede segnaletiche elettroniche, con una ricerca rapida nel corso degli identikit.
Un parrucchiere per signora può ritrarre le clienti con una telecamera fissa e mostrare loro l'effetto di una particolare acconciatura prima ancora di eseguirla. Allo stesso modo un salone di bellezza può sperimentare insieme alle clienti il risultato di nuove tecniche di trucco e trattamenti particolari.
Come un mixer audio, Amiga può prelevare suoni, può cambiarne la struttura, immagazzinarli e riprodurli attraverso due canali stereo in qualità Hi-Fi. La registrazione di un concerto eseguita in uno studio può essere elaborata da Amiga per ottenere, per esempio, l'acustica della Cattedrale di Nôtre Dame o quella di una birreria.
In uno studio di registrazioni Amiga oltre a controllare tutti gli strumenti musicali, può intervenire in fase di mixaggio e può imitare alla perfezione qualsiasi voce e strumento, perché ha tutte le caratteristiche di un sintetizzatore professionale.
Per i musicisti, Amiga è il partner ideale, perché permette di scrivere uno spartito sullo schermo e ascoltare più strumenti contemporaneamente. Il tutto, ovviamente, con la qualità di un impianto Hi-Fi a due canali stereo.
Amiga è dotato anche di sintesi vocale, che gli permette di generare parole e frasi pronunciate a viva voce. Questo permette per esempio di indirizzare all'utente messaggi o richieste vocali. Una simile possibilità è importante quando l'utente ha lo schermo occupato da numerose finestre o è impegnato in compiti che richiedono concentrazione. La sintesi vocale può avere impiego nella didattica o come ausilio per gli handicappati, ad esempio

per i ciechi. A scuola l'impiego di Amiga porterà sostanziali innovazioni nei metodi didattici. Finalmente avremo il libro di storia elettronico che si illustra da solo agli allievi, impartisce esercizi e controlla i test, che parla, incoraggia, corregge e si comporta in modo diverso a seconda della risposta che gli viene data.
Considerando che ogni stazione di lavoro Amiga è dotata di monitor a colori di altissima qualità, con l'avvento delle reti di trasmissione dati, attraverso fibre ottiche, sarà possibile utilizzare il computer per le videoconferenze. Oltre a mostrare le immagini dei partecipanti sul video, Amiga può anche elaborare tutta la documentazione, scritta e visiva, necessaria per la conferenza. Sullo schermo, in sovrapposizione alle immagini dei relatori, il computer può mostrare informazioni aggiuntive, grafici, diagrammi e dati di ogni genere.
Il futuro delle comunicazioni visive avrà un notevole sviluppo con l'avvento della tecnologia a disco laser (compact disc-CD).
Questi nuovi supporti permetteranno di organizzare con una singola stazione di lavoro intere banche dati sia di testi che di suoni e di immagini. Da qui all'enciclopedia interattiva o ai sistemo esperti il passo è breve. Ogni medico potrebbe avere la propria banca dati personale su compact disc gestito da Amiga, che funge da aiutante elettronico per la diagnosi e la terapia dei pazienti in cura. In ogni casa le enormi enciclopedie di cultura generale saranno sostituite da dischi laser che contegono immagini, testi e suoni.
Ogni voce viene ricercata attraverso la tastiera del computer, che provvede anche a visualizzare le illustrazioni e a riprodurre i relativi effetti sonori. L'unico computer che possiede tutte queste capacità oggi è Commodore Amiga.
Amiga è il computer più adatto per gli impieghi tecnico-scientifici, perché la sua capacità di elaborazione gli permette di affrontare compiti che sono tuttora dominio dei mainframes. Soprattutto, la sua capacità di multitasking è importante perché spesso è richiesta per gestire simultaneamente elaborazione e immagini diverse. Nel campo della simulazione, Amiga è utilissimo perché può condurre più esperimenti contemporaneamente, per trovare nuove combinazioni mostrando i risultati sullo schermo sotto forma di grafico. In campo tecnico, Amiga può essere utilizzato per i test non distruttivi di tipo sperimentale. Un costruttore di automobili per esempio può usare Amiga per verificare la risposta di un motore a ciclo Wanker al variare del numero di ottani.
Per permettere all'utente di controllare le molte funzioni disponibili, Amiga dispone di un'interfaccia utente di tipo grafico che utilizza im-

SCHEDA TECNICA

Processori/Controller

CPU	Motorola 68000 — 7.16 Mhz, 16/32 bit
Chip per la grafica e l'animazione "Agnus"	Bit Blitter — Trasferimento dati ad alta velocità con interconnessione dei dati da tre diverse sorgenti per il movimento degli oggetti — Tracciamento linee e riempimento superfici ad alta velocità (1 milione di punti al secondo)
Chip video "Denise"	Risoluzioni — 320 × 200 punti — 640 × 200 punti — 640 × 400 punti Colori — 32 con 320 punti — 16 con 640 punti da un palette di 4096 tonalità — fino a 4096 tonalità di colore visualizzabili contemporaneamente a seconda del modo operativo. Controller Sprites (8) — integrazione di due sprites a richiesta — rivelatore di collisione con decisione di priorità in sovrapposizione Testo — 60 o 80 colonne a colori
Chip I/O "Paula"	Controllo DMA — controllo dell'accesso alla RAM di tutti i moduli consentiti Controllo Input/Output — interfaccia seriale — interfaccia parallela — porte di controllo

magini simboliche. L'utente può spostare una freccia sullo schermo utilizzando il suo muose per selezionare le funzioni con le quali vuole lavorare. Questo rende molto più semplice l'uso di Amiga rispetto ai precedenti personal computer. La tastiera quando non viene utilizzata può essere spinta sotto la consolle, per sfruttare a fondo ogni spazio sulla scrivania. Anche gli altri componenti del sistema sono miniaturizzati. Per esempio la memoria di massa è un drive a floppy disk da 3,5'', che nonostante le ridotte dimensioni ha una capacità di 880K piú che doppia rispetto allo standard precedente.

- tastiera
- uscita audio
  - 4 canali sonori su due canali stereo
  - ampiezza e frequenza di campionamento programmabili
  - 9 ottave
  - forme d'onda complesse
  - modulazione d'ampiezza e di frequenza
- ingresso audio
  - controllo di ingresso per suoni e musica (attraverso un'interfaccia speciale)

Memoria

Memoria di lavoro: 768 K RAM
- 512 K accesso random
- 256 K di separazione, area RAM protetta da scrittura riservata al sistema operativo, che si comporta come una ROM
- espandibilità fino a 8,5 MB con accesso diretto

Memoria di massa: Integrata
- drive a microfloppy da 3,5''
  - doppia faccia, doppia densità
  - 880 K formattati

Opzionale
- drive a microfloppy da 3,5''
- drive a floppy disk da 5,25'' formato MS-DOS
- hard disk

Sistemi esterni
- sistemi a memoria ottica
- videoregistratore

Elementi di input

Tastiera
- controllata dal microprocessore
- 89 tasti, tasti numerici e di cursore
- tastiera numerica separata
- 10 tasti di funzione, due tasti Amiga
- tastiera a scomparsa sotto la consolle quando non in uso

Mouse
- due tasti

Ingresso audio
- attraverso impianto hi-fi, videoregistratori, lettori di CD
- microfono/amplificatore
- strumenti musicali attraverso interfaccia Midi

Ingresso video
- con interfaccia Genlock Amiga/sincronizzazione del computer con sorgenti video e rappresentazione di sfondi sul monitor
  - attraverso telecamera
  - Compact Disc
  - televisione
  - videotext
  - scanner
- valutazione ed elaborazione immagini digitalizzate attraverso Amiga Frame Grabber/digitalizzatore video

Interfacce

Porte Floppy Disk: Stazioni esterne floppy disk
- per tre drives
- 3,5'' o 5,25''

Parallela: Porta programmabile
- per input e output
- standard Centronics

Seriale: Porta programmabile
- baud rate fino a 31.250 baud
- RS 232 C
- Midi attraverso spinotto adattatore

Porte di controllo: 2 porte
- mouse
- tavoletta grafica
- penna ottica
- joystick
- control wheel

Video/Audio: 3 porte
- sincronismo stereo/audio
- RGB analogico e digitale
- video composito

Tastiera: 1 porta

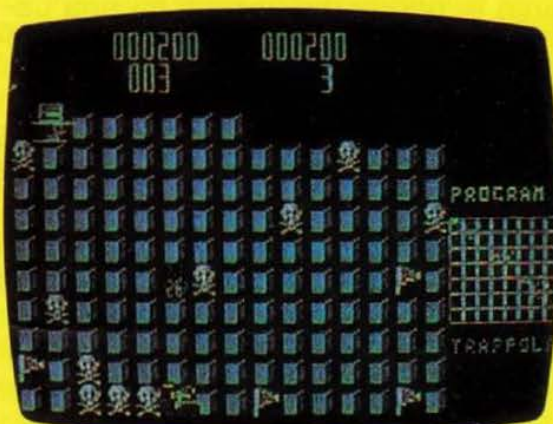
Espansioni: Bus del processore esteso
- espansione RAM
- hard disk
- periferiche speciali
- misurazione della raccolta dati
- coprocessori

Dispositivi di Output

Monitor: Monitor a colori
- 14 pollici

Uscita audio: Altoparlante interno o uscita per impianto stereo in qualità di Hi-Fi

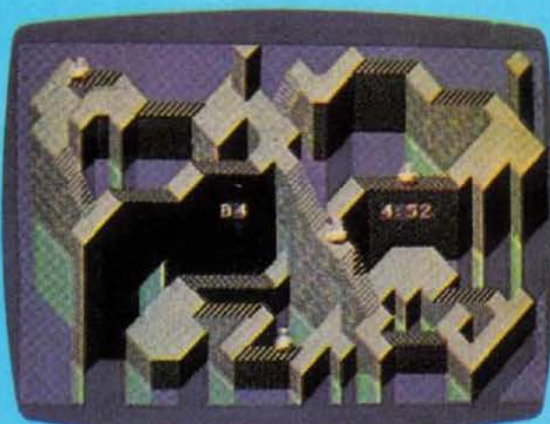
Trasmissione dati: Trasmissione di dati digitalizzati da testi, grafica, immagini, parlato e musica

LA TRAPPOLA

Ci si muove su una griglia di quadratini. Il nostro compito è quello di disinnescare le bombe a tempo prima che queste esplodano. Ci aiutano le bandierine.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

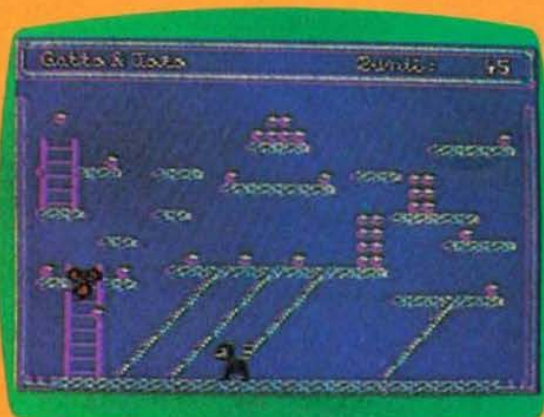
F1	definizione tasti e gioco
F3	numero giocatori
F5	livello
F7	inizio
V	dimostrazione
P	pausa

ECTOPLASMS

Come gli uomini possono essera afflitti da sdoppiamento di personalità, anche questo fanstasmino, a causa di uno stranissimo fenomeno, è stato diviso in 4 esseri uguali che tu manovrerai per mezzo della tua joystick contemporaneamente. Negli schemi dispari tu dovrai guidare i tuoi amici per le mura del castello facendo balzi paurosi in modo da far sì che tutti e 4 incontrandosi diventino uno solo per poter entrare nello specchio. Una volta che il tuo amico sarà entrato dovrai compiere le stesse azioni, ma al contrario, facendolo cioè ridividere per uscire singolarmente dall'altra parte dello specchio. A questo punto lo schema del gioco si ripete identico, ma con una sola differenza, qua e là troverai degli animaletti che cercheranno di ostacolarti nel tuo compito e così via. Ricorda che potrai scegliere tra 4 livelli di difficoltà.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1-2	scelta giocatori
1-4	scelta livello
FUOCO	inizio gioco

GATTO E TOPO

Questo gioco è basato sulla classica lotta tra il gatto e il topo. Voi siete al controllo del topo che deve essere guidato lungo un dedalo di pianerottoli e scale. Il topo deve riuscire a mangiare tutti i bocconi di formaggio presenti nelle varie schermate per poter accedere al livello successivo. Naturalmente, oltre ad ingegnarsi per arraffare il formaggio deve anche evitare il pericoloso gatto che lo insidia senza sosta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio partita
F3	inserire/disinserire musica

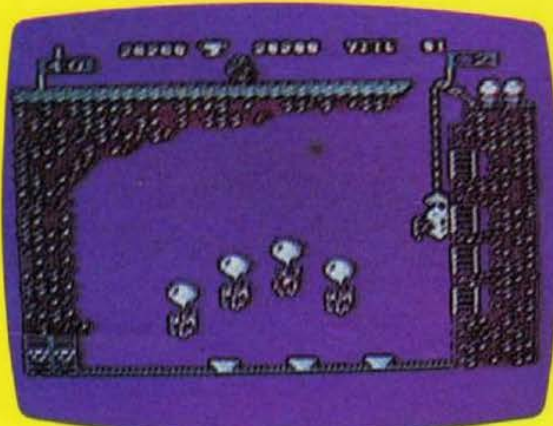
PUSH

Una corsa suicida per la vettura guidata dalla nostra abilità. Botte contro gli avversari, salti incredibili ad almeno 100 km all'ora, balzi audaci sono gli ingredienti di questo gioco che può farci guadagnare la classifica finale e gli applausi di un pubblico smaliziato.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	un giocatore
F3	due giocatori
F7	livello gioco

ORSACCHIOTTI

Gli orsacchiotti prendono il loro palloncino e volano in cielo.
Dobbiamo colpirli con arco e frecce prima che ci tirino addosso lo schermo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SPACE	pausa
F1	riparte
F3	giocatori

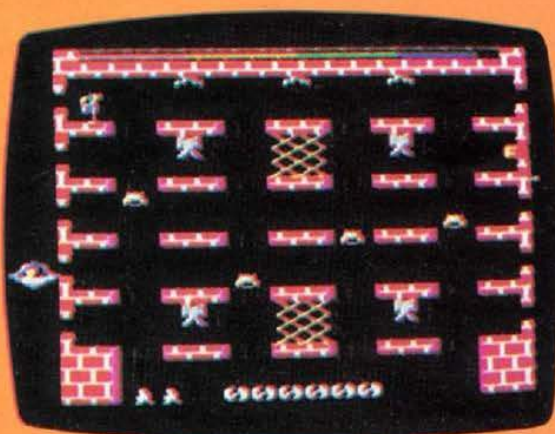
PULSAR

La sonda di ricognizione inviata sul lontano pianeta Astral 4 è in viaggio per ritornare sulla terra e fornire tutte le informazioni raccolte durante la sua ricerca. Ma per rifornirsi dovrà di volta in volta fermarsi su uno dei vari pianeti che incontrerà, recuperare il barile di benzina usando abilmente i motori per opporsi alla forza di gravitazione e entrare nel buco nero per proseguire nel suo viaggio. Stai molto attento, perché a mano a mano che prosegui nel tuo viaggio, le difficoltà aumenteranno e ti saranno sempre più necessarie le tue abilità e la tua prontezza di riflessi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

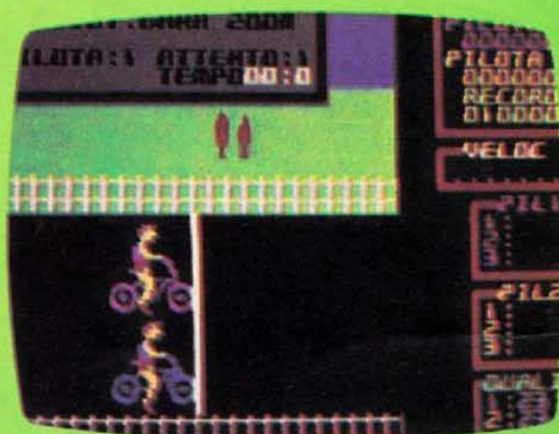
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	antigravità
M/N	giù
0 musica	no

BOUNCER

Sull'insidioso pianeta delle scimmie si trovano ben mimetizzate preziose taniche di carburante che ti saranno indispensabili per riprendere il viaggio sulla tua astronave. Con l'ausilio del tuo superpotente jet propulsore dovrai aggirarti nelle pericolose abitazioni locali dove troverai miriadi di nemici desiderosi di farti la pelle.
Ricordati di stare ben attento ad evitare le griglie elettrificate.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

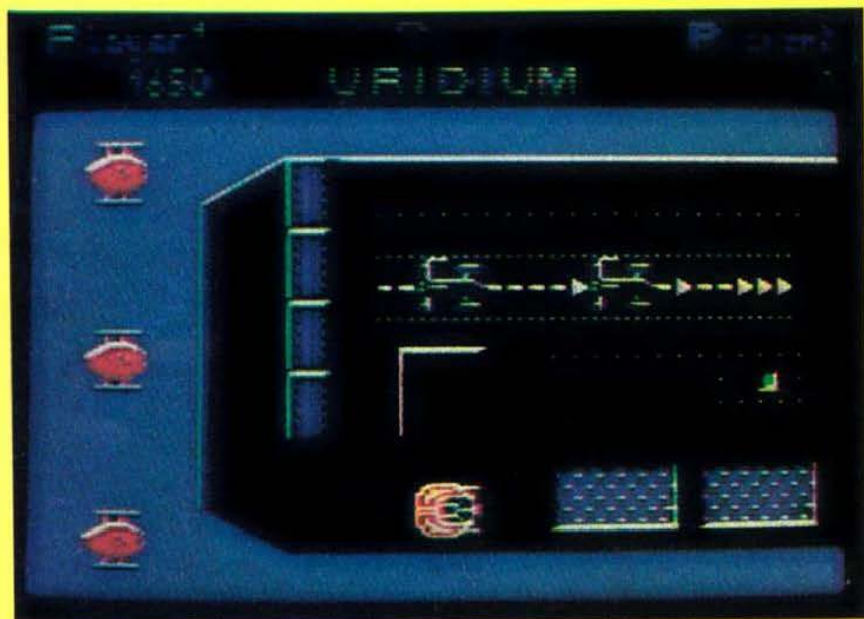
F1/F3	pausa sì/no
F5	x ricominciare

BMT RUNNER

Una lunghissima corsa in bicicletta può concludersi solo in una maniera: con la vostra sconfitta. Non siamo pessimisti, vogliamo semplicemente avvisarvi che questo gioco vi costringerà a tirar fuori tutta la vostra abilità nel maneggiare il joystick per battere il computer o il vostro avversario. Lo scopo del gioco è molto semplice: correre pedalando come Moser o Saronni intanto che lo schermo scorre davanti a voi e il vostro avversario non sembra mai stanco. Prima di battersi per il titolo occorre riuscire a superare le qualificazioni.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

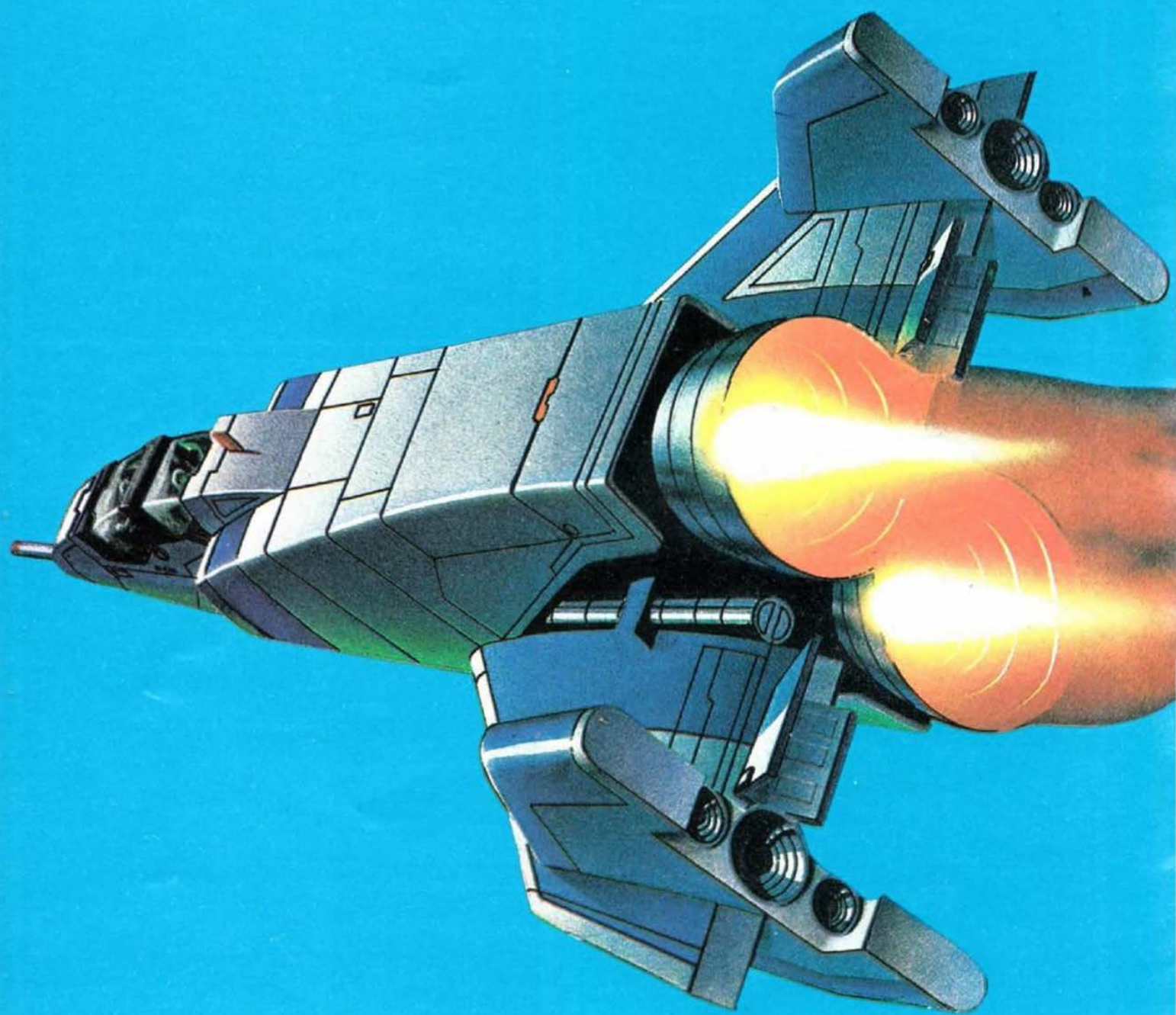
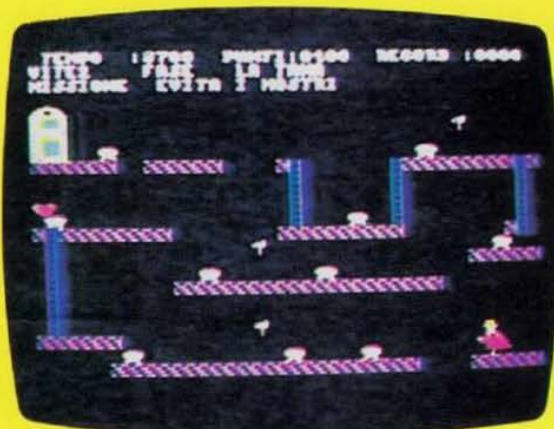
F1	un giocatore
F3	due giocatori
FUOCO	pedala
JOYSTICK	sterza

URIDIUM

Il sistema solare viene attaccato dai Superincrociatori, delle gigantesche astronavi da guerra. La missione consiste nell'intercettare e distruggere tutte le astronavi in orbita attorno ai quindici pianeti del sistema.

Questo gioco appassionante della Hewson va ad aggiungersi ad un catalogo già più che rispettabile, che può vantare già **Gribbly's Day Out** e **Paradroid**. La grafica metallica pseudotridimensionale è simile a quella impiegata in **Paradroid**, ma il gioco è di gran lunga più animato.

Mentre il vostro caccia modello Manta si libra sulla superficie dell'incrociatore, le navi nemiche saranno in grado di intervenire: abbattetele prima che vi raggiungano. Esse si presentano in un'infinità di modelli, e più è elevata la classe dell'incrociatore, più furibondo sarà il loro fuoco. Come se ciò non bastasse, sulla superficie dell'astronave ci sono parecchie protuberanze, e poi ci sono dei missili «intelligenti»: scontrarsi con essi significa la morte certa.

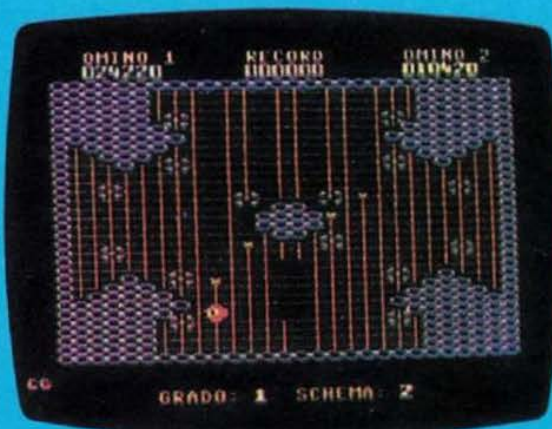
Un attacco riuscito vi permette di posarvi sulla superficie e di rifornirvi di barre di combustibile premendo il pulsante di fuoco al momento giusto, mentre un totale e un «basta» si alternano velocissimamente come in una slot machine. Tenete d'occhio il conteggio alla rovescia e premete «basta» prima che giunga allo zero.

Un ottimo gioco per chi ama i buoni effetti sonori e un'azione dal ritmo frenetico.

SPIRIT

Nervi d'acciaio e prontezza di riflessi sono utili per non morire. Per uscire vivo dalla casa stregata supera le tremende prove delle nove stanze.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	partenza
F7	pausa

FUSE

Manovra un barilotto di TNT lungo una rete incandescente ma rapidamente per evitare che le fiamme ti facciano scoppiare. Raccogli la dinamite.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	1-2 giocatori
F3	livello gioco
F5	partenza
F7	pausa
RETURN	musica sì/no

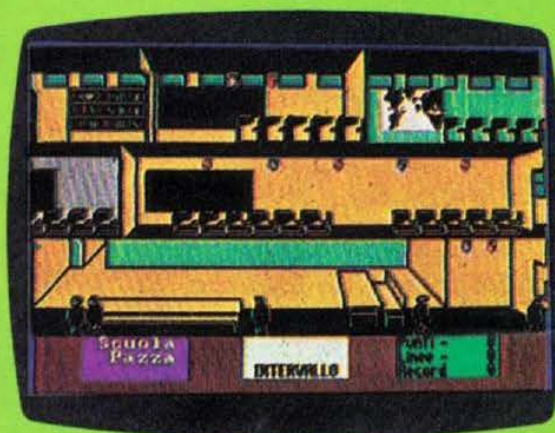
ARENA

Indossa i panni di un gladiatore e in un'arena gremita di persone preparati ad affrontare animali feroci come leoni, leopardi, tori... Per difenderti hai a disposizione una sola saetta (che puoi scagliare premendo lo sparo due volte). Tuttavia, all'interno dell'arena, troverai lance, arco e frecce, sassi, reti: precipitati a raccogliere questi utilissimi mezzi di difesa e uccidi i tuoi avversari prendendo la mira (sparo premuto + direzione) e sparando (lasciando lo sparo).

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1 o SPARO	inizio partita
STOP	fine partita
F3	numero giocatori
F5	numero fase
C=	inserire/disinserire pausa

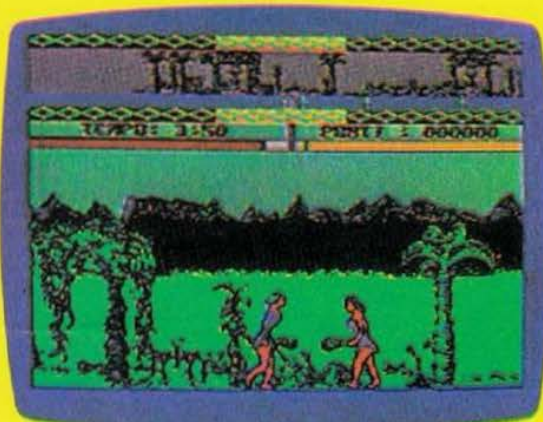
SCUOLA PAZZA

Ti trovi in una vera e propria scuola con tanto di preside, insegnanti e compagni di classe e partecipi alle lezioni. Non solo ma ti si presenta l'occasione di prendere i risultati dei tuoi compiti dalla cassaforte della scuola per modificarli prima che vengano presentati al preside. La combinazione della cassaforte è composta da 4 lettere, ogni professore conosce una lettera, mentre il preside conosce la prima.

Per tentare di indovinare la combinazione dovrai colpire gli scudi appesi alle pareti saltando o usando la fionda o in altri modi. Ma attento a non farti beccare altrimenti le punizioni fischieranno fino all'espulsione finale. Mentre lo scudo oscilla ti indica una lettera, che dovrai tener a mente. La cosa non è così semplice per il codice del professore di storia, del quale dovrai scrivere sulla lavagna la data di nascita, prima che ipnotizzato ti riveli la sua lettera. Quando conoscerai tutte le lettere dovrai provare a scrivere su una lavagna la combinazione, se nulla accade ritenterai su un'altra lavagna pulita fino a quando la cassaforte non si aprirà. Dopodiché dovrai rimettere a posto gli scudi e passerai finalmente al corso successivo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

S	per sedersi
J-L	per saltare
H	per colpire
W	scrivere

FIGHTING GIRLS

Jane, la famosa moglie del mitico Tarzan, si è persa nella intricata jungla dell'Africa Nera e, nel suo girovagare, si è venuta a trovare nel bel mezzo della foresta delle Terribili Amazzoni. Munita di una potente clava come unica difesa, Jane dovrà scontrarsi con le donne guerriere e sconfiggerle in un tempo limite e guadagnare così la via di casa. Aiuta la tua cara amica e ricordati di stare molto attento ad evitare le frecce che ti saranno lanciate da ogni porta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

KICK!

Ecco un'occasione per partecipare di persona ai vari match di calcio standotene seduto tranquillamente in poltrona davanti al tuo 64 e senza muovere, o quasi, un muscolo.
Potrai giocare con un tuo amico o con il tuo computer, scegliendo quali squadre vorrai far muovere. Le regole sono quelle solite del calcio e, naturalmente, vincerà la squadra che avrà segnato il maggior numeroi di reti, continuando le eliminatorie fino al raggiungimento dell'obiettivo finale: vincere la coppa dei mondiali di calcio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 E 2

SPAZIO inzio gioco

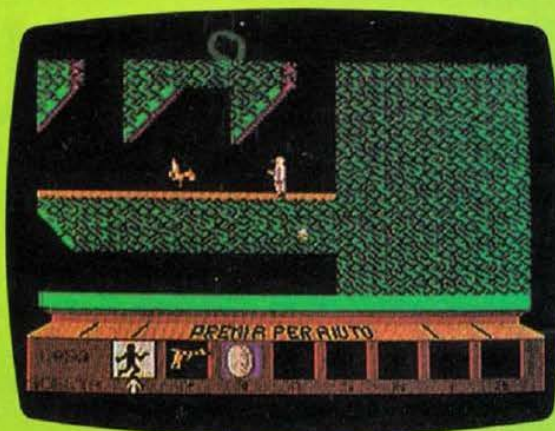
SEARCHER

Un sanguinario pirata è stato imprigionato a vita su una remota isola fantastica. Egli sarà liberato dalla popolazione dell'isola a condizione che li liberi dall'indiavolato tiranno sovrano, il Sommo Sacerdote del culto del diavolo. Tu dovrai unire la sua abilità acrobatica e le sue armi mortali alla tua abilità nel risolvere quesiti per conquistare la libertà. Aiuta il pirata a scappare dall'isola recuperando il teschio sacro. Per far ciò avrai bisogno di molta ingenuità e di non poco cervello. Come amici avrai una strega, un pescatore, i progionieri ed un eremita, mentre dovrai guardarti dai soldati, dai banditi, serpenti e dai mercenari. Per giocare dovrai semplicemente selezionare muovendo la joystick e premendo il bottone del fuoco l'icona rapprensentante l'azione da seguire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

Z	fuoco
SPAZIO	salta
>	sinistra
<	destra
L	guarda
I	inventario
D	lascia
U	usa
T	prendi

MISSIONE
NELLE CAVERNE DEL MONDO

Trova gli undici tesori che si trovano al centro della terra e riportali in superficie.
Potrai utilizzare i trasportatori: alcuni necessitano la chiave mentre altri vanno in su o in giù a seconda del numero degli oggetti raccolti. Incontrerai dragoni, un ponte ad orologeria, dinamite, detonatori, pillole di ossigeno, otri d'acqua, boomerang, fucili, scatole misteriose ed altro ancora, che dovrai utilizzare a tuo piacimento.
Ricordati che per raccogliere un oggetto che si trova appeso sopra di te, dovrai premere il numero della scatola nella quale è contenuto e tirate il joystick verso l'alto. Mentre per depositarlo dovrai abbassare il joystick. Una volta che hai preso un oggetto assicurati di avere le mani libere prima di muovere la freccia verso una posizione vuota. Avrai inoltre a disposizione due schermi che ti daranno aiuto o ti indicheranno l'invetario di quanto stai trasportando. Non dimenticare che potrai portare solo 8 oggetti per volta.

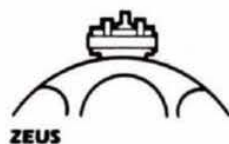
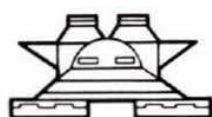
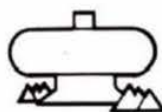
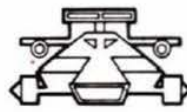
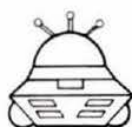
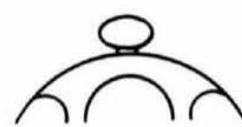
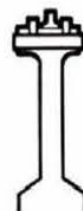
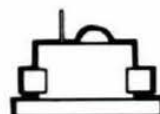
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

H	aiuto
I	inventario
F1	livello difficile
F3	livello normale

QUAKE MINUS ONE

Sotto l'Oceano Atlantico c'è la centrale atomica Tita, controllata appunto da cinque computer della classe Titan: Zeus, Poseidon, Vulcan, Aries ed Hermes. Ciascun Titan ha una funzione precisa e dispone di una flotta di veicoli che si aggira per i numerosi passaggi del complesso assicurandosi che tutto funzioni perfettamente.
Ovviamente le cose non vanno affatto alla perfezione, come speravano i progettisti della centrale: il Fronte di Liberazione dei Robot ha assunto il controllo di quattro dei cinque Titan e dei loro veicoli. Il suo obiettivo è di sabotare la centrale lasciando senza energia gran parte del pianeta.
Solo uno dei Titan è ancora controllato dal governo - Hermes. Il controllo di questo computer e di tutti i suoi veicoli passa ora a voi: dovete catturare o distruggere tutti gli altri Titan prima che il FLR si impossessi di tutto!
Quake Minus One è un ibrido piuttosto strano di gioco avventuroso e di strategia. Ovviamente lo scopo del gioco è di riguadagnare il controllo del complesso, ma il come sta interamente al giocatore. Per esempio, se si distrugge un Titan, i suoi veicoli diventano inutilizzabili e possono anche bloccare gli spostamenti dei vostri mobili nel sistema. D'altro canto, catturando un Titan il controllo dei suoi veicoli passa a voi.
I veicoli possono essere controllati solo uno per volta, e ciò singifica che bisogna scegliere con cura la destinazione. Tutti i mobili hanno una forza diversa, e ciascuno di essi può avere fino a un massimo di sette armi diverse - anche se in pratica il numero normale è quattro. Prima di usare un veicolo, è meglio accertare di quali armi dispone: è inutile far lo sforzo di raggiungere un complesso nemico per poi scoprire che non si hanno le armi necessarie a catturarlo o distruggerlo.
Come si è già detto, l'azione ha luogo in una serie di passaggi. Quando due strade di incrociano c'è un posto di blocco controllato dai computer nemici oppure da voi: potrete passare soltanto se a controllarlo siete voi.
Procedendo nei passaggi, incontrerete moltre altre installazioni: alcune vi intralceranno, altre vi saranno utili. Per esempio, fermandovi accanto a una fabbrica potrete farvi riparere il veicolo, mentre fermandovi accanto a un serbatoio di carburante potrete fare il pieno. Se però passerete accanto a delle installazioni o a dei bunker controllati dal nemico, verrete probabilmente fatti a pezzi!
Ciò che è controllato da voi oppure dal nemico è facile da verificare poiché attraverso i finestrini del veicolo i vostri passaggi appaiono gialli, mentre quelli controllati dal nemico appaiono rossi.
Il controllo dei veicoli è facile, però ci vuol tempo per impratichirsi di tutte le funzioni disponibili. Il modo trasferimento vi permette di scorazzare per i passaggio, mentre al modo accelerazione si accede quando si è già in moto, e sul display appaiono tutte le armi disponibli. Quando ci si ferma, si può ruotare il veicolo su se stesso per sparare alle installazioni lungo la strada, e ci sono anche parecchie altre opzioni.
Da ogni posto di blocco si dirama un massimo di sei strade. Giungendo ad un posto di blocco si entra automaticamente nel modo omonimo, che permette di girare su se stessi per osservare la situazione e imboccare la strada prescelta.
Si tratta di un gioco difficile, ma imparare a conoscerlo è estremamente facile, e potrete divertirvi a far saltare in aria tutto ciò che si muove - e anche ciò che non si muove. La grafica è superba, e mentre si viaggia nei passaggi gli oggetti diventano più grandi e vi schizzano accanto.
Una cosa molto fastidiosa è però una musica estremamente monotona - se la si può chiamar musica! Pur riuscendo a creare un'atmosfera, dopo un po' di minuti dà sui nervi! '
Quake Minus One non è un gioco per tutti i gusti: si impara in fretta, però bisogna essere disposti a farsi fare a pezzettini per un bel po' di volte prima di impadronirsene.

Cesare Nalli

ZEUS
ZEUS MOBILE
SONAR BEACONS
VULCAN MOBILE
POSEIDON
POSEIDON MOBILE
MAGNETRON
ARES MOBILE
ARES
HERMES MOBILE
HERMES
VULCAN
2 59 29
OWN JUNCTION
RENEGADE JUNCTION
FACTORY
ROCKS
CONTROL TOWER
QUAKE SUPPRESSOR
RIG
BUNKER
COOLING DOME
FUEL TANK
ENERGIZER

TORA TORA

L'esito della guerra sembra stia per capovolgersi a vostro sfavore. I nemici stanno infatti tenendo una vasta area da nord a ovest e gli alleati hanno ancora bisogno di tempo per poter riequipaggiarsi e giungere con le loro forze in vostro aiuto. I nemici stanno invece attaccando, avanzando rapidamente, distruggendo e invadendo la Vostre postazioni. Tu sei stato incaricato di andare al contrattacco e cecare di fermare il nemico.
All'inizio del gioco potrai usare il cursore per scegliere le basi nemiche da attaccare. Quando sarai pronto per attaccare vai sul simbolo dell'aereo e spara. A questo punto il gioco parte e dovrai superare varie fasi di battaglia.
Dapprima ti attaccheranno degli aerei, superata questa fase dovrai combattere le cacciatorpediniere e così via finché non avrai distrutto tutti i tuoi nemici.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	su
Z	giù
C	sinistra
B	destra
SPAZIO	fuoco

SUPER BOXE

Un fantastico gioco in cui potrete vivere l'emozione e le fatiche di un vero incontro di boxe quasi foste realmente sul ring per disputare la finale del campionato del mondo dei pesi massimi.
Potrete scegliere le caratteristiche somatiche e caratteriali dei vostri campioni e lanciarvi in una massacrante sfida all'ultimo guantone contro il vostro avversario, che, in mancanza d'altro, potrà essere il vostro stesso CBM 64. Ricordatevi che prima dell'incontro sarà necessario aver seguito un ottimo allenamento per aver sviluppato la resistenza necessaria a superare la difficile prova.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	inizio gioco/ricomincia

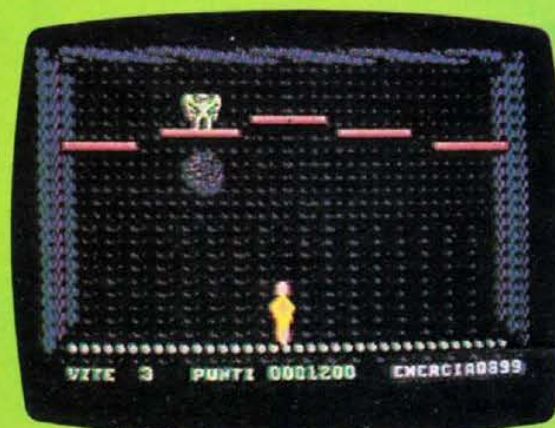
WARP

Il Dottor Spok è stato raggiunto a bordo della sua navetta dal seguente messaggio: «Dalla 2° linea del pianeta Rijar abbiamo ricevuto delle notizie che una forza malefica si è impadronita del TRAINING (unità di sostituzione istantanea del tempo).
Distruggete la miniera di heatonite, minerale utile al funzionamento del Training.
Recuperate le capsule di memoria contenenti le informazioni possibili sul Training.
Disabilitate il Training». Da questo momento in poi dovrai muoverti allo scopo di concludere la tua missione nel più breve tempo possibile.
Non dimenticare che avrai come aiuto Robot, che appare come un gatto terrestre, ma può essere programmato per portare oggetti, immagazzinarli nella navetta e soprattutto viene ignorato dagli abitanti del pianeta; dovrai però far ricaricare le sue cellule energetiche. I pericoli su questa luna sono tanti ed infiniti, ma dovrai soprattutto guardarti dalle guardie, che puoi figurarti come le SS del mondo del Robot, le quali corrono su una griglia metallica che permette loro di ricevere l'energia e dai Draghi, l'originaria specie dominante del pianeta, che gli effetti mutanti della heatonite hanno modificato in esseri assetati di cibo come dei cani guardie e per difenderti da loro avrai un solo sistema, riuscire a distrarli. Inizia ora la tua avventura nelle miniere del terrore, ma stai attento perché quella forza diabolica vuole inserire il tuo cervello nel Training, per renderlo immortale.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

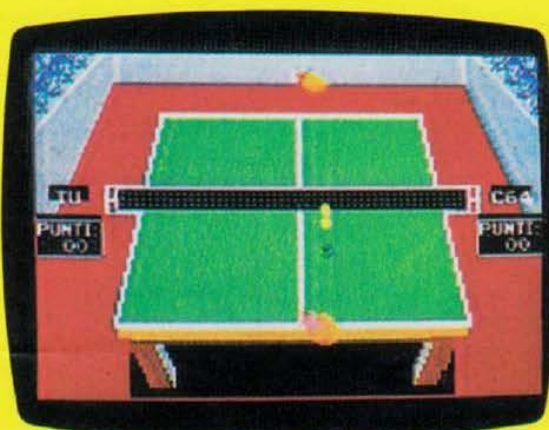
X	destra		
Z	sinistra	**S**	programmazione robot
;	su		
/	giù	**a**	disattiva
RETURN	salta	**b**	segue
F1	scelta oggetto	**C**	prende
F5	prendi o usa oggetto	**d**	lascia
		e	ricarica
F3	immagazzina oggetto	**f**	va/ritorna
		g	attende il ritorno del Dottore
F7	tira oggetto		

THE SKULL

Superando 12 schermi trova e distruggi il sacro teschio magico che controlla le forze del male e se ti è cara la pelle evita demoni, uccelli, insetti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

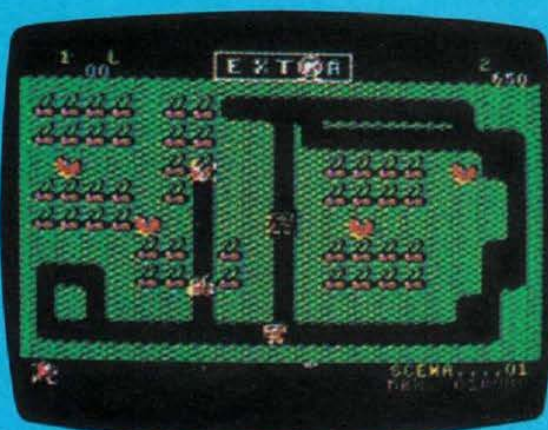
M	musica sì/no
FIRE	inizio gioco
SPAZIO	pausa

XING TONG

L'estate sta per arrivare e senz'altro starete già pensando alle partite a ping pong giocate sui tavoli al mare, al lago, ai monti o, perché no, anche in città.
Ecco quindi per Voi un nuovissimo gioco, tutto colorato e tridimensionale, che Vi permetterà di allenarvi contro il vostro quasi-infallibile CBM-64 in emozionanti partite all'ultimo sangue, delle quali potrete scegliere la difficoltà.
Le regole sono quelle semplicissime del ping pong e vince naturalmente chi raggiunge per primo gli undici punti. Per lanciare la palla dovrete semplicemente premere il fuoco e tirare la joystick verso di voi per schiacciare o spingerla in avanti per avere un tiro più lungo.
E adesso, buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizia gioco

CAVES

Il tuo scopo è raccogliere quante più ciliegie potrai mentre ti difendi dai vari mostri con le tue palle di forza o facendo cadere sopra le mele giganti. I mostri possono essere di quattro tipi: normali, extra-mostri, gobbi o scavatori. Tra tutti solo gli scavatori possono fare dei tunnel, ma stai attento perché i mostri normali talvolta possono trasformarsi in scavatori. I supermostri hanno una lettera scritta sopra e appaiono tutte le volte che mangerai l'attrazione dello schema. Ricorda che i supermostri sono sempre seguiti da un gobbo e che se distruggerai il supermostro per primo il gobbo diventerà una mela. Se riuscirai a distruggere tutti i mostri che compongono la parola EXTRA avrai una vita omaggio. Non scordare poi di prendere il diamante della fortuna che appare in alcune mele cadute, avrai un extra-bonus.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

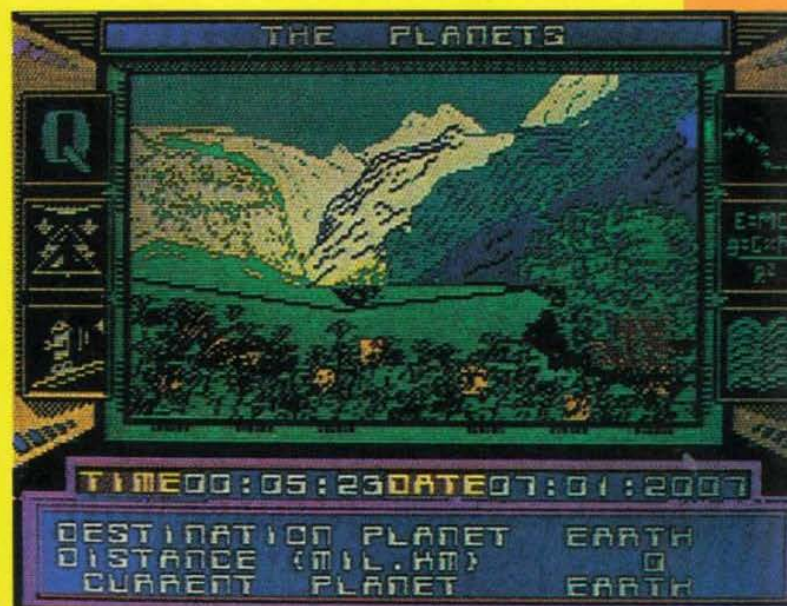
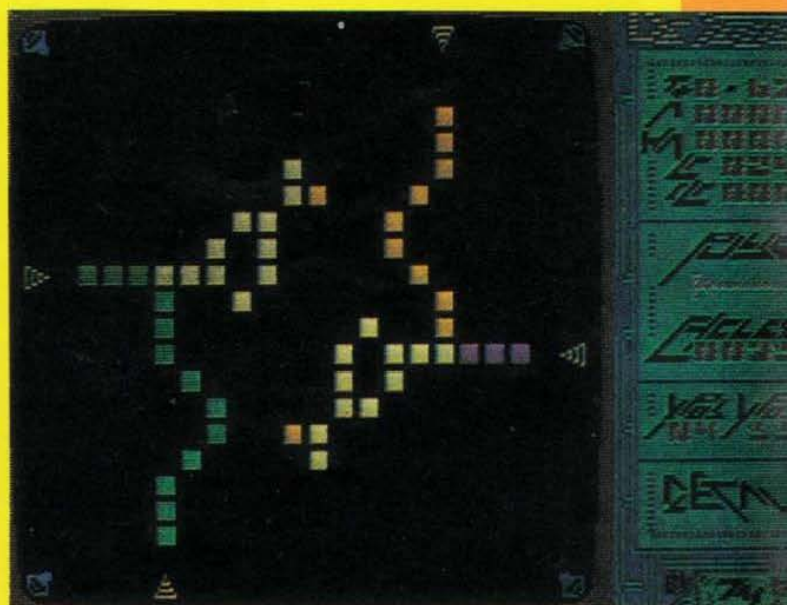
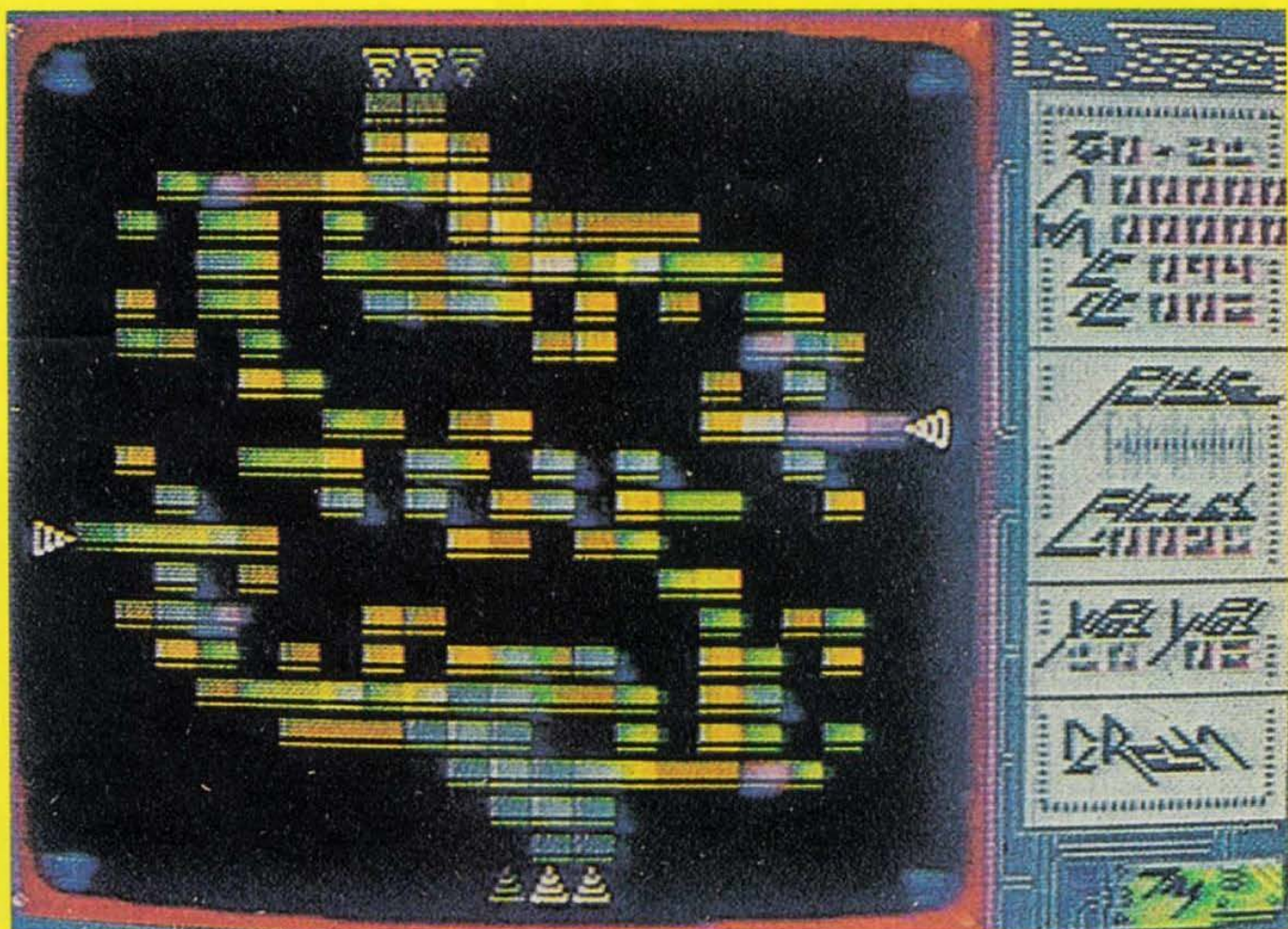
SPAZIO pausa
F7 inizio gioco
S musica sì/no
F1 reset
F3 no giocatori
L sinistra
R destra
U su
D giù

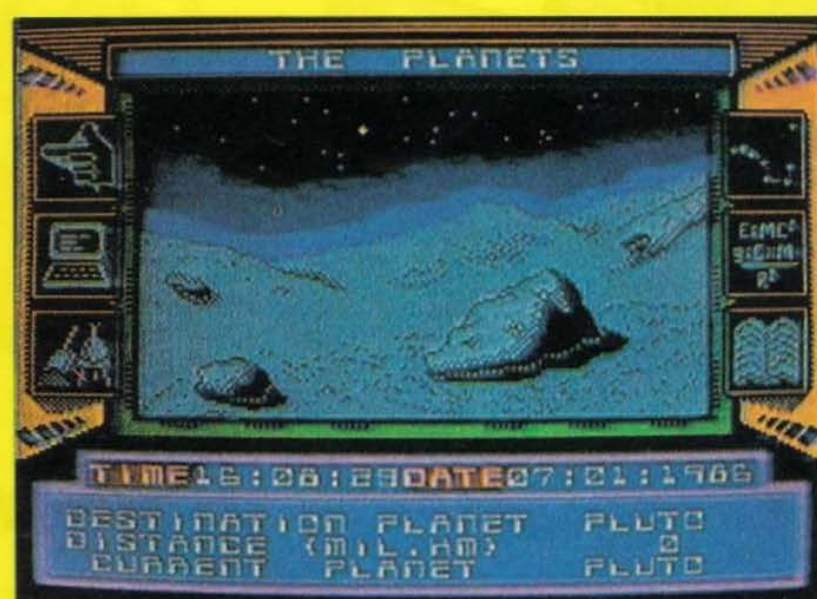
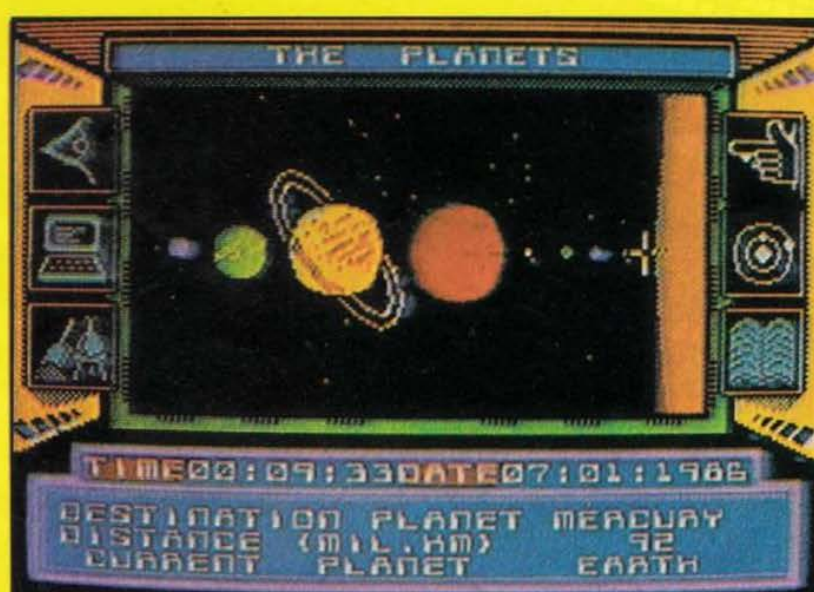
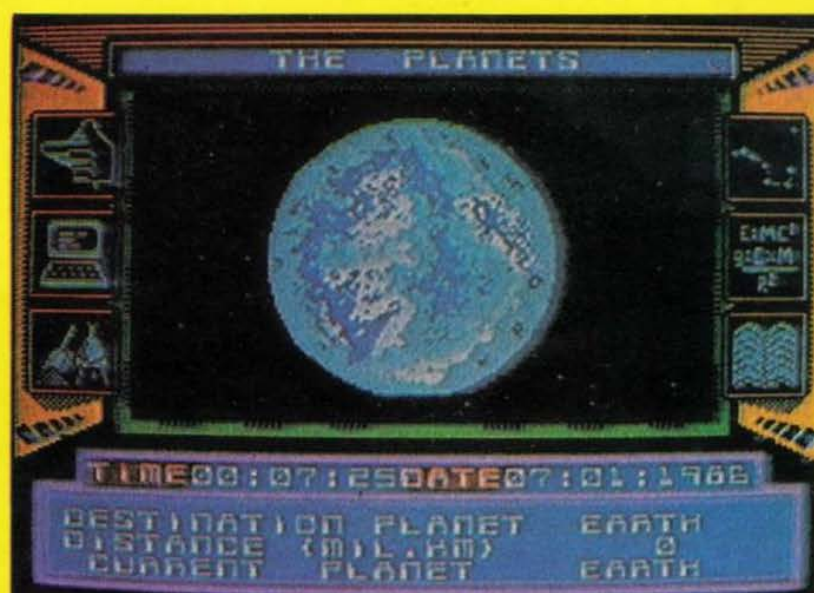
THE PLANETS

Lasciate perdere la corsa agli armamenti, l'inquinamento, il degrado delle metropoli e i timori di guerra: tutto ciò impallidisce di fronte al futuro che la Martech ha immaginato per la razza umana. Sulla Terra la vita sta per finire... ed è solo il 2007! Sta per cominciare una nuova era glaciale, di fronte alla quale il freddo di questo autunno sembra una vacanza alle Maldive. E come se tutto questo caos non bastasse, arriva sulla Terra una capsula aliena contenente una mappa del sistema solare e le ubicazioni di altre otto capsule, una per ciascun pianeta.

The Planets è una ricerca interplanetaria per risolvere l'enigma delle capsule aliene prima che la Terra sia finita: forse in esse si cela un'ultima disperata speranza per l'umanità. Come al solito, ci vuole un coraggioso pilota spaziale che vada alla ricerca delle capsule restanti - e quello siete voi.

Si tratta di un gioco davvero enorme, tanto che è contenuto in due cassette. Nella prima c'è il programma necessario a viaggiare nel sistema solare, mentre nella seconda c'è un gioco da bar alieno (!) che da solo occupa ben 48K di memoria. Le due cose sono inestricabilmente legate - dato che il gioco alieno fornisce degli elementi preziosi per il gioco principale, mentre quest'ultimo permette di vincere il gioco alieno!

La seconda cassetta contiene anche dei dati sui pianeti, dati a cui si può accedere tramite un sistema iconico: tra di essi ci sono analisi di reperti minerali ed atmosferici, dati comparativi sul campo gravitazionale e sul moto relativo e un sacco di altre cose - basti dire che il tutto è addirittura aggiornato agli ultimi dati trasmessi dalla sonda Voyager Two!

Potete scegliere il pianeta su cui vi volete recare e poi giungervi via iperspazio. All'arrivo, con un'icona potrete osservare una mappa grigliata della superficie planetaria, sulla quale si cela la capsula che toccherà a voi scoprire. In questa sequenza l'importante è economizzare il più possibile il carburante durante la discesa, in modo di giungere sulla superficie alla velocità più adatta. È più facile atterrare sui pianeti a bassa gravità che su i giganti (come Giove), poiché in questi casi vi resterà appena carburante necessario ad atterrare e poi tornare sulla nave-madre. Al ritorno c'è anche una sequenza d'attracco che richiede una certa abilità.
Le capsule, poi, contengono delle informazioni criptiche che, una volta raggruppate, forniranno la soluzione completa del mistero. Per decodificarle dovrete però tener conto di un sacco di dati astronomici e degli elementi forniti dal gioco alieno. È un'impresa titanica - tanto che la Martech sta pensando di indire un concorso.
La grafica è superba. Le superfici planetarie sono rese fin nei dettagli, e per i pianeti dotati di atmosfera ci sono degli schermi animati che mostrano gli effetti del vento e dell'attività vulcanica... e sono tra l'altro pianeti sui quali è difficilissimo atterrare!
Quanto al viaggio nello spazio, ci sono meteore ed asteroidi tridimensionali da schivare. Insomma, si tratta di un programma davvero eccezionale, tale da rivaleggiare con giochi sofisticati come **Elite** e **Tau Ceti** - e non è poco!

Cr. Bar.

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 28 - in edicola il 12 dicembre

PER IL CBM 64
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE 7

HIT PARADE

7

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 IL GATTO - 2 CORSA FOLLE ☐☐☐
3 MAN ON ICE - 4 PONGO ☐☐☐
5 RAMSETE - 6 EVOLUTION STORY ☐☐☐
7 RADIOATTIVO ☐☐☐
8 SOLDATI DI VENTURA - 9 LA TRAPPOLA ☐☐☐
10 ECTOPLASMS - 11 GATTO E TOPO ☐☐☐
12 PUSH - 13 ORSACCHIOTTI ☐☐☐
14 PULSAR - 15 BOUNCER ☐☐☐

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 BMT RUNNER - 17 SPIRIT ☐☐☐
18 FUSE - 19 ARENA ☐☐☐
20 SCUOLA PAZZA ☐☐☐
21 FIGHTING GIRLS - 22 KICK! ☐☐☐
23 SEARCHER - 24 MISSIONE CAVERNE ☐☐☐
25 TORA TORA - 26 SUPER BOXE ☐☐☐
27 WARP - 28 THE SKULL ☐☐☐
29 XINK TONG - 30 CAVES ☐☐☐

QUESTA CASSETTA È DI

NOME ____________

COGNOME ____________

VIA ____________ N.

CITTÀ ____________

ANNOTAZIONI ____________